



NOVA PRAGA

PLAN SYTUACYJNY

PIĘTRO 6
PIĘTRO 5
PIĘTRO 4
PIĘTRO 3
PIĘTRO 2
PIĘTRO 1
PRZETOK
GARAZ

NR LOKALU 132

BUDYNEK	POKOJE	PIĘTRO	KLATKA
B9	4	4	D

1	SALON + ANEKS KUCHENNY	21,88 m ²
2	POKÓJ	13,48 m ²
3	POKÓJ	12,52 m ²
4	POKÓJ	9,92 m ²
5	ŁAZIENKA	4,56 m ²
6	ŁAZIENKA	2,95 m ²
7	HOL	11,44 m ²

ŚCIANY KONSTRUKCYJNE, ZEWNĘTRZNE, MIĘDZYLOKALOWE NIEROZBIERALNE

ŚCIANY SZACHTÓW, NIEROZBIERALNE

ŚCIANY DZIAŁOWE ROZBIERALNE

ŚCIANY DZIAŁOWE Z MOŻLIWOŚCIĄ DOBUDOWANIA

0 1 2m

SKALA 1 : 50

UWAGI:

- OSTATECZNY OBMIAR POWIERZCHNI BĘDZIE DOKONANY PO WYBUDOWANIU LOKALU W TZW. STANIE DEWELOPERSKIM, A NINIEJSZY RYSUNEK PODAJE PRZYBLIŻONĄ POWIERZCHNIĘ DOCELOWĄ.
- PRZEDSTAWIONY RZUT W TYM POKAZANE NA NIM ROZMIESZCZENIE I UKŁAD ELEMENTÓW MAJĄ TYLKO POGŁĄDOWY CHARAKTER I MOGĄ ULEĆ ZMIANIE (NP. KSZTAŁTY I LOKALIZACJA SZACHTÓW INSTALACYJNYCH, ROZMIESZCZENIE URZĄDZEŃ SANITARNYCH, ZABUDOWY G-K W TYM W POSTACI PRZEDŚCIANEK MASKUJĄCYCH PODŁĄCZENIA WOD-KAN, GRZEWCZYCH, DRZWIOWYCH, OKIENNYCH). PRZEDSTAWIONE NA RZUCIE POWIERZCHNI, W TYM ELEMENTY POMIESZCZEŃ, MOGĄ ULEĆ ZMIANIE. KSZTAŁTY I POWIERZCHNIA ORAZ UKŁAD BALKONÓW, TARASÓW, LOGGI ORAZ OGRÓDKA (GDZIE DOTYCZY) MOGĄ ULEĆ ZMIANIE. WYPOSAŻENIE UWIDOCZNIONE NA NINIEJSZYM RZUCIE W POSTACI MEBLI I ELEMENTÓW WYPOSAŻENIA LOKALU NIE STANOWI PRZEDMIOTU UMOWY I MA CHARAKTER WYŁĄCZNIE POGŁĄDOWY. STANDARD DEWELOPERSKI NIE OBEJMUJE UWIDOCZNIONYCH URZĄDZEŃ KUCHENNYCH I SANITARNYCH, ODBIORNIKÓW TV, MEBLI W TYM KUCHENNYCH I ZABUDOWY SZAF, ZABUDÓW G-K, DRZWI WĘWĘTRZNYCH, PARAPETÓW
- NIE ZALECA SIĘ UŻYCIA NINIEJSZEGO RZUTU JAKO PODKŁADU CELEM ZAPROJEKTOWANIA WIĘTRZ, CO POWINNO BYĆ POPRZEDZONE WYKONANIEM POMIARÓW LOKALU Z NATURY.
- POWIERZCHNIĘ UŻYTKOWĄ LOKALU ORAZ POSZCZEGÓLNYCH POMIESZCZEŃ PODANO ZGODNIE Z NORMĄ PN-ISO 9836:1997 (Z UWZGLĘDNIENIEM TYNKÓW BĄDŹ SZPACHLOWANIEM NA ŚCIANACH Z BLOKÓW GIPSOWYCH I WLICZENIEM POWIERZCHNI ZAJĘTEJ PRZEZ ZABUDOWY PODŁĄCZEŃ WOD-KAN)

PROJEKTANT
PBPA

POW. UŻYTKOWA 76,75 m²

B BALKON 5,25 m²

INWESTOR

Asbud Praga sp. z o.o.
KRS: 566895
www.asbud.com

ASBUD Group
Creating Environment